



Alessandro Baricco, *The Game* (Anagrama, 2019). Reseña de María Cristina Martínez. *Praxis educativa*, Vol. 23, No 3; septiembre – diciembre 2019 – E - ISSN 2313-9334X. pp. 1-7.

DOI: <https://dx.doi.org/10.19137/praxiseducativa-2019-230309>

Esta obra se publica bajo Licencia Creative Commons 4.0 Internacional  
CC BY- NC- SA Atribución, No Comercial, Compartir igual



## Reseñas críticas

---

### Los bárbaros ya son nativos

Comentarios a propósito del libro *The Game* de Alessandro Baricco. Buenos Aires: Anagrama (2019). Edición en español, 328 páginas.

María Cristina Martínez

Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina

[arg.cristinamartinez@gmail.com](mailto:arg.cristinamartinez@gmail.com)

ORCID 0000-0002-6230-9367

Hace cuatro años, reseñando *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación* (Baricco, 2008) no sabía que la espera (*el* tema narrativo de Baricco, me arriesgo a decir como lectora) por este *The Game* iba a ser tan intensa<sup>ii</sup>. Si *Los bárbaros* era, entonces, un libro necesario para lxs que vivimos en/de/con/para la educación, *The Game* es imprescindible.

Aquella reseña finalizaba con la convicción de quien arma un bolso –pequeño- y emprende una travesía con el encanto de incerteza que estas asumen: “Y sobre esto la educación tiene mucho que aportar, por una larga trayectoria de transformaciones, y porque se trata de hacerlo con los mutantes y dentro de la mutación” (Martínez, 2015, p.52). Once años después de la publicación en español de *Los bárbaros*, este *The Game* me/nos dice que aquel bolso hace tiempo que perdió gran parte de su materialidad y es la propia mutación la verdadera razón por la cual seguimos viviendo en/de/con/para la educación. Comparto entonces estos comentarios sobre la continuación de *Los bárbaros* en clave mixturada, donde la ruta de análisis siga el mapa propuesto por A. Baricco,

mientras que algunas de las notas que hice en mi ejemplar, constituyen ventanas emergentes al final y por tanto opcionales.

## Username

El autor nos propone un recorrido en términos de “columna vertebral” de ese animal que si en *Los bárbaros* se hallaba en mutación perfeccionando sus branquias – mientras nosotrxs estábamos detrás de las murallas– aquí no solo ha mutado completamente sino que ya ha hecho en nuestro mundo una revolución: “...en veinte años la revolución ha ido anidando en normalidad” (Baricco, 2019, p.17). Así, con tamaña contundencia, el autor plantea en las primeras veinte y tantas páginas, el lugar antropológico y existencial desde donde parte: “...un viaje bastante emocionante, hasta el punto de que con frecuencia me he visto a mí mismo demorándome en la contemplación, con el resultado de quedarme atrás, y de perder el paso de quien lo está llevando a cabo de verdad” (Baricco, 2019, p.23). Y es que en ese nuestro mundo, ya hay nativxs de esa mutación, como lxs estudiantes de la Universidad.

## Password

¿Pero de qué clase de revolución se trata? Es la pregunta que nos convida el autor, para comenzar a pensarla en nuestros propios términos (de antes de esta revolución) y entonces lxs lectores podemos además recordar cómo esta revolución nos fue pasando por el cuerpo<sup>iii</sup>, porque A. Baricco nos propone desentrañarla partiendo de nuestra existencia anterior, una especie de “me acuerdo”<sup>iv</sup> de los primeros “bárbaros” (estudiantes, hijxs etc.) hasta este presente sobre la base de una premisa que es histórica: “...las revoluciones tecnológicas, por muy fantásticas que puedan ser, no suelen producir, de forma directa, una revolución mental, es decir, una transformación igualmente visible en la forma de pensar de los hombres” (Baricco, 2019, p.31). Y entonces nos lanza de cabeza al centro de un temblor que no pasa: “...estoy convencido [...] de que hay algo espléndidamente exacto en nuestra sospecha de que aquí no está cambiando algo, sino todo” (Baricco, 2019, p.35) y por las dudas que queramos aliviar temores proyectando responsabilidades lejos de nuestro ser humano: “CREEMOS QUE LA REVOLUCIÓN MENTAL ES UN EFECTO DE LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA, Y EN CAMBIO DEBERÍAMOS ENTENDER QUE LO CONTRARIO ES LA VERDAD (...) estamos mirando el mapa al revés...” (Baricco, 2019, p.35). Entonces, ese humano mutante que se perfilaba antes de este *The Game* ya está acá y no es una consecuencia de esta revolución –nos dice- sino su causa:

El hombre nuevo no es el producido por el smartphone: es el que lo inventó, el que lo necesitaba, el que lo diseñó para su uso y consumo, el que lo construyó para escaparse de una prisión, o para responder a una pregunta, o para acallar un miedo... (Baricco, 2019, p.36).

Y si todavía faltara algo para diseñar la escenografía desde donde seguir al autor en este viaje, teniendo el *qué* como punto de partida, el *dónde* nos promete entonces aquello que hace de este libro una narrativa urgente: “La revolución digital está debajo, no encima” (Baricco, 2019, p.38). ¿Hay algo más estremecedor? Ese rumor de “animales nocturnos”<sup>vi</sup> es quizá la medida exacta del temblor en los múltiples muros levantados para organizar *nuestro* mundo.

## Play

En las siguientes 200 páginas Alessandro Baricco compone (pone con intención) el mapa de esta revolución en términos arqueológicos de animal mutante, con una narrativa que (ficcional,

realista, hiperrealista y fascinante como toda su obra) nos aligera de la inmovilidad de un ensayo. Partiendo de un 1978 “vértebra cero” el autor ahora nos deposita en un lugar *otro*, donde podamos *re-conocernos*<sup>vii</sup>:

...en la vértebra número cero, en su ADN, hay un tipo de postura que tendría un gran futuro (...) hombre-teclas-pantalla en un único animal. Es la postura en la que, escribo este libro. [No la misma en la que, probablemente, lo estáis leyendo: larga vida al libro de papel, que aún resiste a cualquier mutación]” (Baricco, 2019, p. 47).

Así, desde esa “vértebra cero” localizada en 1978, los siguientes movimientos ¿superficiales, rápidos, de escritor mutado surfeando las olas? van (nos llevan) por el mapa que construye desde 1981 a 1998 “DEL CONMODORE 64 A GOOGLE: LA ÉPOCA CLÁSICA”. En estas doscientas y algo más de páginas cada lector/a tendrá sus paradas, acuerdos y disidencias, pero será difícil desoir aquello que el autor ya nos ha hecho sentir, algo como “el ruido de las cosas al caer” (Vásquez, 2011) y que aquí es todo lo que está desapareciendo a nuestro alrededor. Llegados a los “COMENTARIOS A LA ÉPOCA CLÁSICA”, lxs docentes que leemos este libro (en formato papel) ya hemos usado muchas veces el celular para googlear toda la información que necesitamos y hemos espantado provisoriamente viejos temores nuevos de mediadorxs del SXX; incluso algunxs podemos estar inducidxs a sospechar que hay una cierta debilidad en el razonamiento al que nos conduce el autor que podemos enunciar en estas pocas palabras: si lxs estudiantes no necesitaran mediadores... ¿acaso la web no lo es? Entonces A. Baricco nos desmonta la sospecha en la página 96 -y si estamos en un día claro- y especialmente antes de autocompadecernos, podemos entender que estos nuestros son hasta intrascendentes comparados con los de “los bárbaros” de esta revolución: “... ¿de qué tenían miedo? ¿De quién estaban *huyendo*? ¿Se estaban preparando para una civilización *nómada*? Y si asíera, ¿por qué?” (Baricco, 2019, p. 84). Puede servirnos pensarlo en términos personales- docentes, desde las primeras veces que empezamos a ver a “los bárbaros” en nuestras aulas<sup>viii</sup> y durante mucho –demasiado- tiempo, nos dedicamos a protegernos de ellxs prohibiéndoles por caso tener encendido su único pequeño talismán (el mismo que teníamos en la cartera, en el bolsillo), porque nos parecía un arma letal en nuestra mediación... Como docentes hemos estado haciendo una pésima lectura...<sup>ix</sup>; y A. Baricco nos dice no solo que eran ellxs los que estaban huyendo de nosotrxs, sino que lo hacían de un modo que no comprendíamos: “Más que una revolución, fue una insurrección (...) burlándose de los grandes palacios del poder (escuelas, parlamentos, iglesias), invadía el mundo desde abajo, liberándolo de un modo casi invisible...” (Baricco, 2019, p. 105). Entonces, a esta altura (un tercio del libro), “Mapamundi 1” es una prueba a lxs lectorxs; ahí decidimos si nos salimos de este extra muro y lo dejamos (lástima, con lo que amamos los libros) o nos arriesgamos al tipo de experiencia que A. Baricco nos propone justo a nosotrxs, no solo como lectorxs sino también como colectivo de un oficio cuestionado. Y por si nos quedan dudas sobre el tamaño de la insurrección que estaban llevando a cabo en *nuestro* mundo, avanza: “Era como excavar subterráneos por debajo de la piel de la civilización del siglo XX: tarde o temprano todo se derrumbaría”<sup>x</sup> (Baricco, 2019, p. 105).

En el siguiente “1999-2007. THE NAPSTER AL IPHONE: LA COLONIZACIÓN” el autor resulta todavía más veloz en sus movimientos que en el apartado anterior<sup>xi</sup>, y nos deja en claro que todos trabajamos ya para el ultramundo de la web (subiendo nuestra vida a través de todo aquello que de una u otra forma diga quiénes somos<sup>xii</sup>). También a partir de aquí y con los matices de cada lector/a, podemos reconocer(nos) en una simple imagen: una bella pirámide asentada, algo así como la representación de cómo hemos encarado casi todo en nuestras vidas...pero no nos da tregua y nos muestra cómo esa misma pirámide al ser invertida cambió el sentido de la experiencia para siempre:

Ahora sabemos que con instrumentos como esos la insurrección digital golpeaba de lleno el corazón de la cultura del siglo XX, desintegrando su principio fundamental: que el núcleo de la experiencia estaba sepultado en profundidad, que era accesible solo con el esfuerzo y gracias a la ayuda de algún sacerdote. La insurrección digital arrebató ese núcleo de las garras de la élite y lo hacía subir a la superficie. No lo destruía, no lo anulaba, no lo banalizaba, no lo simplificaba miserablemente: LO DEJABA EN LIBERTAD SOBRE LA SUPERFICIE DEL MUNDO” (Baricco, 2019, p.159).

Si somos de aquellxs que necesitan evidencias materiales para creer, podemos ver las huellas de las mutaciones personales con solo revisar el historial de nuestra PC<sup>xiii</sup>, especialmente porque esas huellas son también las de nuestras resistencias...conocer siempre fue una inmersión para nosotrxs, ahí en lo profundo y con dolor hemos llegado a *cono-ser*. Y entonces las siguientes veinte páginas dedicadas a “La primera guerra de resistencia” nos plantean el escenario tan temido: “... ¿quién iba a querer un mundo sin alma, diseñado por jugadorxs de Play Station?... (Baricco, 2019, p.162). Es que es eso justamente lo que no estamos dispuestxs a negociar, el aliento de la escala humana en lo profundo de las cosas, aquello que Baricco dice de un modo desgarrador:

Emergía el corazón del mundo a la superficie, y se diluía en un grandioso Game: pero no lo hacía sin sufrimiento. No lo hacía sin dar la impresión de perder, en la migración, algo importante [...] algo como la memoria de una vibración. (Baricco, 2019, p.164).

La “vibración” y “la memoria de una vibración” son para mí el alma de este libro y el lugar intermedio del placer en/de/por la docencia propia y ajena<sup>xiv</sup>, porque la “vibración” y la “memoria de esa vibración” son habitantes de sentidos en nuestra existencia<sup>xv</sup>.

Llegados a “2008-2016. DE LAS APPS A ALPHAGO: THE GAME. El mundo en que vivimos”, podemos elegir con qué porción del Game nos sentimos más cómodxs y/o más enojadxs, pero lo cierto es que desde WhatsApp a Instagram pasando por Uber y Airbnb algunos principios resultan transversales (van aquí solo dos): prescindencia de mediaciones-mediadores e intercambios<sup>xvi</sup> (sí, incluyen nuestros datos) cada vez más fluidos, experiencias de baja fricción. En los siguientes “Comentarios a la época del Game” la idea de “la redistribución del poder” asociada a la redistribución de las posibilidades nos da una de las últimas sacudidas a lxs que vivimos en/de/por/desde la educación: ¿Se acuerdan cuándo teníamos la casi certeza de cómo mediar entre los saberes y lxs estudiantes? Bueno, resulta que A. Baricco nos dice que el Game lo hace exactamente al revés que nosotrxs, en tiempo real y a escala global:

Lo que ha sucedido en el Game es que el ego de millones de seres humanos ha sido alimentado cotidianamente con súper vitaminas, en parte generadas por herramientas que multiplicaban sus habilidades, en parte desarrollado por los repetidos parricidios cometidos al liberarse de las élites. (Baricco, 2019,p.217).Pero si lxs docentes y las instituciones somos parte de esas élites mediadoras en peligro de derrumbe, también somos a diario mutantes que trabajamos –a nuestro modo- para los mismos objetivos con el Game: co-construir/nos individuos con capacidad desubjetivación, un tipo de experiencia que habilitan algunas buenas prácticas de enseñanza interpersonal y que el autor describe en la Web: “Muchos incluso se percataron, de repente, de poder PENSAR DIRECTAMENTE: tener opiniones sin deber esperar, para tenerlas, a que alguna élite las pronunciara, las liberara y luego las pusiera a su disposición, concediéndote la posibilidad de compartirlas...una restitución del ego” (Baricco,2019, p.218). Entonces, si lxs docentes sabemos que cada estudiante es único (en sus intereses, sus tiempos, sus necesidades) a esta altura del libro advertimos que aún por distintos caminos trabajamos para algunos objetivos en común con el game y que no somos enemigos: “El Game admite casi en exclusiva a jugadores singulares, está pensado para jugadores singulares, desarrolla las capacidades del jugador singular...así el Game se ha

convertido en la grandiosa incubadora de un individualismo de masas” (Baricco, 2019, p.219). Y aunque con esto último tenemos un acto reflejo problemático, porque en esta Argentina de escuelas y universidades públicas y gratuitas (a pesar del abandono estatal desde 2015), muchxs de lxs que vivimos en/de/por/desde la educación, lo hacemos por el sentido contrario: por el valor de lo colectivo y por la singularidad como riqueza que alimenta lo colectivo, aquí una vez más el autor nos desafía:

“...cuando el individualismo se hace de masas, lo primero que entra en crisis es el propio concepto de masas” (Baricco, 2019, p.220). ¿Por qué no? El concepto de “sociedad de masas” deriva en occidente de la llamada “revolución francesa” (y hace rato que este último concepto ha sido necesariamente revisitado) y dado que el siglo XX ha instalado la noción de “cultura de masas” en contraposición a la idea de cultura de élites también deberemos repensar estas categorías; y a propósito de las “categorías” en la página 173 hay material interesante para quienes hace un tiempo pensamos en las categorías como un equipaje abandonable. A partir de aquí restan algo más de cien páginas, (una eternidad si no fuera este libro) y no sería honesta si anticipara a lxs potenciales lectorxs el desarrollo que nos reserva

Baricco después de este –otro más- estremecimiento, de esta inquietud que nos genera a quienes sin ser bárbaros ni nativos, en nada añoramos los tiempos de la infancia<sup>xix</sup>, que elegimos este tiempo pero queremos más y mejor de este game<sup>xx</sup>; pero no puedo omitir la página 231, porque otra vez ahí estamos lxs que vivimos en/de/con/para la educación y ahí están las instituciones de educación formal: “Podemos pensar que también allí el problema es la inmovilidad, las estructuras permanentes, la escansión de los tiempos, de los espacios y de las personas propias del siglo XX” (Baricco, 2019, p.231); cada cual de nosotrxs sabe qué hace contra la inmovilidad, cómo se insubordina y hasta dónde usa las mismas estrategias de los bárbaros socavando y avanzando...

Y un poco más de esta narrativa: “Si puedes llegar al fondo de TODO, el infinito no existe [...] Miles de Apps están haciendo justamente eso: aniquilar el infinito, reducir al mínimo los límites incontrolados del mundo [...] en el Game el infinito es una especie de categoría en desuso” (Baricco, 2019, p.237-238). Yendo entonces por nuestra propia unidad de medida del todo, cierro provisoriamente el libro, soy latinoamericana y adhiero a los gobiernos populares (latinoamericanos) y me pregunto si el Game, “reduciendo al mínimo los límites incontrolados del mundo” no avanza así en el diseño de lo que Han (2015)define como “lo pulido, lo liso, lo impecable...que no daña, no ofrece resistencia”; un poder *otro* más poderoso que el que nos dibuja límites al categorizarnos “tercer mundo”; tenemos que pensarlo incluso usando las estrategias de los bárbaros (“pensar al revés”) y también con los argumentos del autor: “Tengo la tendencia a pensar que existe el riesgo de sobreestimar el problema debido a un reflejo que sigue siendo del siglo XX, y que no tienen en cuenta el campo de juego actual...” (Baricco, 2019, p.243). Bien, si hay que pensarlo teniendo en cuenta el actual campo de juego, la verdad es que la cancha está embarrada: lo sabe el autor cuando páginas atrás remite al Movimiento 5E; lo sabemos los pueblos latinoamericanos, lo sabemos lxs argentinxs.

Llegados a “Mapamundi3”, el temblor –otra vez- anida en lo que narra y cómo lo narra el autor: “Como todos los cartógrafos, sé que he realizado con toda la exactitud posible un trabajo necesariamente inexacto” (Baricco, 2019, p. 255); entonces, el siguiente y último “Level Up” en sus brevísimas cincuenta y tantas páginas nos deja a las puertas de otra espera. Con “Lo que queda de la verdad”, “Lo que queda del arte” y “Lo que queda por hacer” entre las páginas 277 a 331,

(omito los títulos completos...son un regalo exquisito), cada cual vivirá a su modo el final de esta storytelling; en mí, cada uno condensa la memoria de la vibración experimentada desde *Los bárbaros* hasta terminar este *The Game*.

Al igual que en un código entre amigxs, no se cuenta el final de la película, ni de la serie, ni se dice quién era el asesino, pero ya puesta a esperar la tercera parte de la saga de *Los bárbaros* que el autor promete en la página 211, un último comentario de estas escenas finales donde A. Baricco nos convoca a las mujeres y al humanismo. Acuerdo plenamente con darle/nos una última oportunidad al humanismo de compensar el retraso, y respecto de las mujeres se agradece, pero prefiero pensar en un Game hecho por todxs; esta también puede ser una última oportunidad para compensar el retraso.

---

<sup>ix</sup>“Era un poco sobrenatural, como recorrer una ciudad con el mapa de otra, y no darse cuenta nunca del equívoco” Aira, C. (2003). *El mago* (p. 95) Buenos Aires: Mondadori

<sup>x</sup>“Todo lo sólido se desvanece en el aire; todo lo sagrado es profano, y los hombres, al fin, se ven forzados a considerar serenamente sus condiciones de existencia y sus relaciones recíprocas” (K. Marx) Ha sucedido tantas veces en la historia: con la imprenta por ejemplo y el monje de Víctor Hugo temiendo por la muerte de Nuestra Señora de París: “...esto matará a aquello”) pero esto es otra cosa...

<sup>xi</sup>Sospecho que A. Baricco ya sabe que estamos navegando con él y que no vamos a bajarnos.

<sup>xii</sup>Estamos lxs que no tenemos Facebook pero subimos artículos como éste.

<sup>xiii</sup>Si somos docentes tal vez podemos comprobar cuánto tiempo estuvimos frente a la pantalla y cuánto en la biblioteca en busca de esa tonalidad que le dé sentido a la experiencia con ellos, los nacidos y criados en la Web.

<sup>xiv</sup>Kuri decía “El aire en la enseñanza” (Ver *Pasiones*; Roberto Kuri). Cuando en el Taller proyectual (ese lugar que más conozco) lxs estudiantes y docentes se mixturan en torno al diseño (ese “oscuro objeto de deseo”) se puede senti-pensar esa vibración como un lugar intermedio; no es enseñanza, no es aprendizaje, es otra cosa... la de los cuerpos vibrando... Por eso, para estas disciplinas, *La mano que piensa* (Juhani Pallasmaa) aunque maravilloso libro, siempre me ha parecido una síntesis imperfecta...

<sup>xv</sup>Es por la vibración que nuestrxs estudiantes viven la música en vivo, es por la vibración que miles de argentinxs vamos a la presentación de un libro que en su mayoría ya leímos... La vibración y la memoria de esa vibración: “Después del sexo, la actividad que combina una experiencia corporal y una emoción intensa en grado máximo es la participación en una manifestación de masas en un momento de gran excitación ciudadana” E. Hobsbawm (2003). *Años interesantes. Una vida en el siglo XX* (p. 76) Buenos Aires:

Crítica. <sup>xvi</sup>Me gustaba cuando Beba mi psicóloga me decía “todas las relaciones tratan sobre el intercambio, de lo que sea...”.

<sup>xvii</sup>Hace tiempo que esa expresión me irrita, porque clausura atávicamente con su sentido de propiedad...

<sup>xviii</sup>En alusión a la novela de A. Malraux editada en Argentina por editorial Sur en 1976.

<sup>xix</sup>Cómo me aburría en mi infancia de pueblo... tanto que en una época me había negado al almuerzo familiar mirando “Los Picapiedra” (Serie de animación de J. Barbera y W. Hanna) en el televisor en blanco y negro, y entonces conseguí almorzar sola en la vereda, esperando que algo fantástico sucediera...

<sup>xx</sup>Mientras Europa construye su “Europe Time Machine”, esta América Latina y tantos pueblos de culturas robadas, reclamamos por la restitución de nuestros patrimonios y no siempre para guardarlos en museos según el modelo-mandato de las culturas hegemónicas, como es el caso de la cultura africana desde donde el mismísimo concepto de museo es cuestionado.



**Caja con armas, grabado. Raúl Fernández Olivi**

## **Bibliografía**

- Baricco, A. (2008). *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Buenos Aires: Anagrama. Byung-Chul Han (2015). *La salvación de lo bello*. Barcelona: Herder.
- Martínez, M.C. (2015). Reseña bibliográfica *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Alessandro Baricco. *Revista Praxis Educativa*, 19(2), 51-52.
- Vásquez, J.G. (2011). *El ruido de las cosas al caer*. Colombia: Alfaguara.